3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future







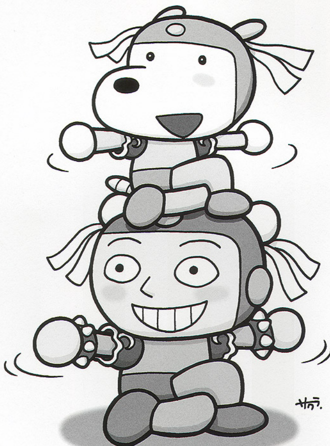


SECRET FILE
Capcom
CAPCOTRON 25

CAPCOM

※この表紙はフィクションです。

CAPCOM®



期待ハズレの傑作。

裏切るぜ。
あいまいな期待。
あたりまえの進化。
お約束の反省。

突っぱねるぜ。
理屈優先の知りたがり。
失いたくない弱虫。
小手先だけの曲芸師。

完成なんか、してやるものか。
蔑め。罵れ。ブチ壊せ。
それだけの価値が、ある。

3rd STRIKE STREET FIGHTER III®
Fight for the Future
ストリートファイターⅢ　サード ストライク
ファイト フォー ザ フューチャー



ストIII 3rd STRIKE 完成披露試写会
THE END

みんな、俺に
教えて
パターン画の

MAKOTO

だぶだぶの胴着、長い帯、そしてもっと長ーいハチマキ。体が止まっても他がおさまんないっす。
そのお陰で「まこと」のパターン画には、ほとんどに裸体が存在します。

手が昔のポリゴンしてます。

極悪な技の発動ポーズですね。みなさん、気をつけましょう。

「何さらしとんじゃ、われ?!」
3つ目のSAを発動中、あることをすれば見れます。
その瞬間、相手は問わずして負けます。

登場でリュウのさしだした手をはらいのける「まこと」。
この登場を見ることができたら、殺意の波動に目覚めたリュウが使えます。

「わが生涯に一片のくいなし!!」
全ての技を出しきって負けると、特別にこの勝利ポーズになります。
ソフトの人は苦労したみたい。

「きたねー。きたねーよ!!」
後半描いたキレイなパターン画もってくるなんて!!

「なんでやねーん!!」
激しすぎるほどのツッコミ。
ジャンプで2倍、回転で2倍、通常の4倍のツッコミです。

Q

当初、春麗、空手女ときて美形キャラ(男)を出そうということでキャラデザインしていたのが、いつのまにかこんな奴になっていました。

太陽と北風の話は知っていますか?
すごい風にさらされてます。
煽おれてるよ、オイ。

「10円みっけ♥」
もう、対戦相手も眼中にないらしい。意外にせこいヤツだなァ。

「ウオー、オレを見てくれー!」
この後、服がビリビリとやぶれ、パンツ一丁になります。
あれ?

「Q」を夏場に現れる変な人と勘違いして逃げる少年。

Q:「お嬢さん、いいものを見せてあげようか?」
娘:「いやーっ!!」
Qの登場にこんなやりとりがっ!!
ボイスは存在しますが、発売バージョンではなくなっています。

「Q」がめずらしく感情をあらわす勝利ポーズ。
よっぽどうれしいらしい。もちろん隠しなのでさがしてね。

「苦しい…!お嬢さん、あそこをさすってくれないか?」
こんなボイスをマジでとってました。製品になるわけないのに…。
「Q」チームって変な人が多いですね。

「ほら~」と自分のものを見せているところです。これは画面にはでないのでOKみたいです。何かのボタンを押しながら挑発。自分の目でたしかめてくれ!!

「いや、ちょっと待ってください奥さん!」としゃべらない「Q」が、唯一しゃべるところです。ジャッジメントで負けるとみれます。

すごくなつかしいです。
相変わらずの脚線美ですな。
ハナヂモノ。

ブロッキングマニアの標的です。
チュンリー、危うし!!

「私も、もう年ねぇ」
一応ボイスはあったんですが、チュンリーファンに殺されることを恐れて、ボツになりました。オレはいいと思うんだけど…。

自分の年を忘れてます。赤くなるんなら、やめときゃいいのに…。
やっぱり、しみついた技は抜けないんですかねぇ。

ベキッ!!バキッ!!ボキャ!!
サウンドチームの人が、素晴らしい効果音を入れてくれました。この音がききたくて、チュンリー使ってる人も多いんじゃないかな。

あくび。
これを出すと、トゥエルヴをツボに封印できます。

ついてこい!!
やるぜ!!
ひ・み・ちゅ♥♥♥

REMY

フランス人なのに大阪人ぽくなく、さっそうとツッコミを入れているようですが、ちがいます。ダッシュのボツパターンです。

スーパージャンプの下り。風にあおられズラがとれた図。苦悩する表情に男の哀愁をみた。

井戸からカエルのように飛び出たらこわいだろうなと思って描いたのがこれです。
うそです。サマーのもどりです。

「まてまてーい!!」といきおいよく登場するレミー。ボイスまでとってたのにボツとは…。

ダッシュ投げ。なにげに恐いポーズにビビッた相手はガード不可だ!!

勝利でシャチホコのマネをするレミーです。2本目、パーフェクトだったらでたような…。

なんか悪いものでも食ったのか、具合悪そうなレミー。
無理すんな。

正解はどれだ?
①受け身の練習。
②つっこみの練習。
③反復横とび。
正解：ジャンプ大パンチ。

プレイヤー"No.20"の最終追加キャラです。色々ありました…ホント。何とか犠牲者(?!)を出さずに終えることができたのは、不幸中のサイワイと考えるべきでしょう…。

このポーズをとると相手はガード不能になります。
挑発すると8分の1の確率ででます。
企画にはナイショです。

CHUN-LI

チュンリーにコメントするのって恐いんですけど…。

初めて女性のキャラを担当しましたが、ザンギみたいに体を筋肉モリモリにしてしまいそうで苦労しました～。

「チュンリービームッ…」ではないです。
いや、にたようなもんです。

気功拳、今や片手でうってます。時間のながれを感じますね…。
しみじみ…

リュウ:「今まで何やってたんだ!!」
パシーン!!
チュン:「いたーい♥」
ファン必見の専用登場ですね。

TWELVE

いつも、陰からトゥエルヴを見守る奥さんです。スタートを押しながら挑発で。開発中はでていました。

ねずみ取りにひっかかってしまったトゥエルヴ。実に目が悲しそうです。思わず涙でゲームができなくなってしまうので、ボツになりました。

マスクを外そうとしているところです。
ネクロにパーフェクトで勝つと見れます。
がんばってトゥエルヴの素顔を見よう!!

リンボー!!
誰が何と言ってもリンボーダンス!!
決して女の子に変なところを見せているポーズではありません。

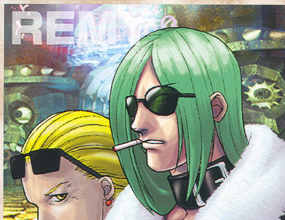
ものほしそうにバナナをみつめるトゥエルヴ。
でも、きっと取れないと思います。頭よわそうだから…。

ペ○シマンみたいにペットボトルのふたにくっつけるためのトゥエルヴ人形。いい案だと思ったのにな了…。

タイムオーバー負けでツボに封印されてしまうトゥエルヴ。ちょっと涙をさそう瞬間でもある。

あまりにも変幻自在なキャラだったので、収集つかなくなる事が多かったです。
あと、単色キャラだったので、仕上げで手抜きだと言われないようにガンバリました。

※これらの原画およびコメントにはフィクションが多く含まれます。(笑)



アナ：このシリーズでは珍しい役柄を演じられたわけですが、まず皆さんにレミーという役について紹介をお願いします。

レミー：シスコンの青年が、やつあたりで次々と通りすがりの格闘家に怒りをぶつけていくという、いわば彼のサクセスストーリーだったね。

アナ：なるほど、役柄はおろか、作品に対しても理解していなかったようですね。
地でいけたということなんでしょうか？

レミー：監督の注文もまるで無視してたしね。(笑)

アナ：駄目じゃないですか!!
次は無難に苦労した点を聞くので、無難に答えてもらうと嬉しいです。

レミー：**苦労？ないよ、そんなの。**
あるわけないじゃんこの俺が。(笑)

アナ：何なのよぉー!!この人ォ!!!

レミー：冗談だよ。今から連れとのみに行くんだ。
後でちゃんと答えてあげるよ。

アナ：ええっ!?じゃあこれも演技なんですかぁ？
勘弁してくださぁいよー。(泣)

レミー：役者だからね。

アナ：今回「ストリートファイターⅢ 3rd ストライク」で、電撃復帰を飾ったわけですが、まず感想を一言。

春麗：えーと、今回の出演では、「新生春麗」をテーマに、今までとは違ったアクションにチャレンジできたので、とても楽しかったです。

アナ：前作からかなりのブランクがありましたが、年齢的に不安というものはありませんでしたか？

春麗：(ピクッ！)いっ、いいえ。
トレーニングは毎日欠かさずにやっていましたし、体力面でもまったく問題ありませんでしたわ!!…

アナ：しかしそろそろ激しいアクションは厳しいのでは？
そのためのスタイル変更ともとれるのですが、そのへんは…？

春麗：(ピクッ！ピクッ!!)コホン。
わ、わたし自身まだまだ限界を感じた事はありませんし、これからも、もっともっと高度な技に挑戦していくつもりですのよ。
なにせ**「新生春麗」**ですから。

アナ：立場も「父の仇を誓った女拳士」から、「さらわれた教え子を探すクンフー教室の先生」へとかわり、年齢的にも世代交代の流れを感じるのですが。

春麗：(プチ)おほほほ…。みんな年齢のことばかり気にして!!
私、これでも元祖ヒロインなのよ!!いわば主役よ!?
だいたい、最近の若いコは……あ…。

アナ：えー、空気が怪しくなってまいりましたので、このへんでインタビューを終わりにしたいと思います。
春麗さんお疲れさまでした!!

春麗：え!?い、いや…あのね…。!?ちょっと!!待ちなさいよ!!

教え子：春おばちゃぁん…おなかすいたぁ。

春麗：……………。







アナ：　撮影お疲れさまでした。
まこと：押忍！ありがとうございます。(笑)
アナ：　しかし元気な役でしたねぇ。
まこと：はい!

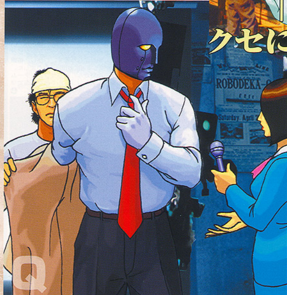
血管切れるかと思いました。(笑)

喉も痛かったですよぅ。
アナ：　こういう役柄だと、演技にも熱が入ったんではないですか？
まこと：ええ。力が入りすぎて、登場シーンで本当にイブキさん蹴っちゃいましたよぅ…。
アナ：　一番苦労されたところはどこですか？
まこと：これですね。(はちまきを指して)撮影中、自分で踏んづけて何度か死にそうになりました…。
アナ：　土佐弁も上手に話されますね。
まこと：いえいえ。方言指導の朝宮さんにおこられっぱなしでした。
アナ：　最後に、読者に一言お願いします。
まこと：「こじゃんと頑張ったきに、まぁみよってや。」

アナ：　まずは撮影を終わっての感想をお聞かせ下さい。
トゥエルヴ：スケジュール的にもきつかったけど、やりがいのある仕事だったよ。
アナ：　今回の役回りは、今までにないユニークなものでしたが？
トゥエルヴ：そうだね。刑事や弁護士の格好をした事はあったけど、全身タイツでカメラの前に立ったのははじめてさ。(笑)
アナ：　どんな気持ちでしたか？
トゥエルヴ：**エキサイティング!!**
これ以外の言葉があるかい？
アナ：　劇中では、様々な「形」に変形するというシーンが多々ありますが。
トゥエルヴ：私にとって今回の作品は、新しい試みの連続だったね。
アナ：　今後もこのような作品に出演したいと思いますか？
トゥエルヴ：もちろんさ!!
全身タイツは意外とクセになりそうだよ!!
アナ：　ありがとうございました。



「全身タイツは、クセになりそうだよ。」
(トゥエルヴ)

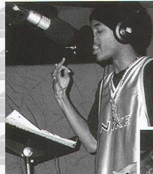


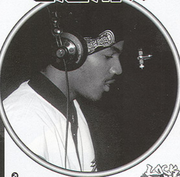
アナ：おつかれさまです。熱演でしたね。
Q：　ありがとう…。
アナ：なにか感想を。
Q：　そうだね、このうっとおしいコートを脱ぎ捨てて早く家に帰ってうまいコーヒーでも飲みたいね。
アナ：マスクは外さないのですか？(笑)
Q：　**マスク…？**
なんのことだい？
アナ：え？
いや…あなたが今かぶってる、その鉄仮面の事ですが…。
Q：　やだなぁ…。
何わけのわかんない事いってるんだい？
じゃ、僕はこれで失礼させてもらうよ、
妻と子供達が待ってるんでね。
アナ：あ…あの…ちょっと待って下さい!!

カナディアンヒップホップ界の精鋭"INFINITE"を起用!!

インフィニット

曲のボーカルトラックの収録風景です。
最初は、ミスも多かったのですが、次第に調子も上がっていきスムーズに収録も進みました。
ボーカルトラックのアレンジも彼がどんどんその場の雰囲気でやっていくので、びっくりすることもしばしば。私達も大変勉強になりました。





彼がINFINITEです。なんと、彼は、25歳!! 結婚もしていて、お子さんもいるそうです。





これは、INFINITEのアナウンスボイスの収録風景です。
一番奥にいるのが、私です。奥から二番目にいるのが、海外マーケティングチームの竹村さん、英語の分からない私に通訳してくれたり、こちらの希望や、ニュアンスを伝えてくれました。助かりました！
英語が話せないってつらい、と思う瞬間です。

INFINITEのとなりにいる人は、彼のマネージャーさん。見かけは、かなり恐いっす!! でも、大変やさしい人でした。マネージャーさんも飛び入りでコーラス参加!? 突然のことでこちらもびっくり。しかしながら二人の息は、ぴったりでした。





ミックスダウンの時の一コマ。右にいる人は、レコーディングエンジニアのポール。彼のミックスは、すばらしかったです。日本での仮ミックスの時よりも、一つ一つの音の質感が違いました。ミックスする人でこうも曲が変わるんだな、と感じました。エンジニアもアーティストなんですね！ INFINITEもボーカルパートのコピーの位置をすごく細かく納得いくまでポールと相談していました。うーん、こちらもーアーティストです。

COOOOL! HOOOOT! INFINITE(インフィニット)との熱録海外レコーディング風景



みんなで記念撮影をパチリ!!
本当に今回は、たくさんの人達に協力、そして助けをいただいてSTREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKEのサウンドが、できあがりました。又、私もターンテーブルを使ってスクラッチの生録をしたりして、新たな試みに挑戦し、それと同時に皆さんから、たくさんのことを学ぶ楽しい経験になりました。いままでにないものを、そしてより良いサウンドを目指すために今回私達は、こういう形をとりました。みなさんも是非STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKEのサウンドに耳を傾けてみてください。

中央でINFINITEと握手をしているのが、我々が、いつも海外収録の時お世話になる海外マーケティングチームの白岩さん、頼りになります。しかし、毎回迷惑かけてます。今回も本当にお世話になりました。その左にいるのが、小野さん。我らサウンドチームのメンバーでもあり、スケジュールや色々な面でサポートしてくれました。本当にお疲れ様でした。



(文章:S.E.伊勢)

海外レコーディング曲解説

●Third Strike

この曲はゲームのオープニングデモ用に作った曲。そのためにテンポが速く、キャッチーになったのだが、どうもそれでオーディションの時からラッパー達には評判が悪くなってしまった(笑)と思う曲。BPM※120はラップをのせるには少しキツいのだが、INFINITEは滑舌良くラップを歌い上げている。
完全バージョンはCDでも聴けるが、ゲームをプレイする前の少しの時間、オープニングデモにも気を付けて欲しい。
※BPM：ビートパーミニットの略。(1分間で刻むテンポの速さを表します。)

●Let's Get It On

この曲はINFINITEのラップが入ってずいぶん変わった。またエンジニアのポールのアイデアも沢山盛り込まれていて良い仕上がりになった。非常にCoolな曲だ。
ゲーム中でもサビの部分をプレイヤーセレクト、S.E.伊勢によるスクラッチのソロ部分をコンティニュー画面で使用しているので聴ける機会が多いだろうが、是非ＣＤで完全バージョンを聴いて欲しい。INFINITEのラッパーとしての才能が堪能できるはずだ。

●Moving On

他の曲とは異なった趣のあるこの曲は、スタッフロールで使用している曲のアレンジとして作った。トランペットのサンプリングやシンセのフレーズが耳に残るインスト寄りのトラックだが、ここでもINFINITEのラップあるいはヴォイスが曲を引き立ててくれている。
尚、このラップバージョンはCDでのみ聴けるバージョンなので、是非CDを手に入れて聴いて欲しい。

★特報★
セルピュータレーベルから7月7日(水)発売決定の「ストリートファイターⅢ 3rd ストライク」オリジナル・サウンドトラックに初回特典として「INFINITE」(インフィニット)のボーナスシングルCDが封入されているぞ!!

AOUショー&ロケテスト

一:じゃ、さっそくロケの話から。
沼:けっこう「2nd(セカンド)」の常連さんがたくさん来てましたよね。
一:熱いプレイヤーが多かったです。
石:中にはネットに自分のホームページを持ってて、ロケ情報を毎日更新してくれる人もおったりとか。
沼:ありがたいですね。
石:それを見て、「あ、あれバグか!」とか「あの技やっぱヤバイか?」とか気付いてみたり(笑)
沼:ありがたいですね(笑)。
石:熱心なファンの意見には常に耳を傾けてますよ。いや、ほんとの話。相づちを打つだけの場合もありますが(笑)。
村:期間もけっこう長かったんとちゃう?約1ヶ月かな?
石:もう、初めと終わりで全然別ゲーですよ。
村:終わりの3日くらいで全体の7割はいじってたよな(笑)。1週間あれば格闘ゲーム1本作れるんとちゃうか(笑)。
一:あの集中力はみんなスゴイすよね。
石:でも、それに頼りすぎていつも時間がない(泣笑)。
村:そういや「AOUショー出展の直後にロケ」が最初の予定やなかった?スーパーアーツも一個しか揃ってないのに無茶言うてたなあ。
石:ショーでイベントの司会しながら2つ目、3つ目のスーパーアーツ考えてました。
村:いろんなこと質問されて「開発中ですのでお答えできません」っちゅーてたんはホンマに何も決まってなかったからやねんな(笑)。

3rd STRIKE 緊急座談会

「どうも、お疲れ様でした。」、「様したー。」、「ウィーッス。」
石:自己紹介しときましょう。メイン企画の石澤です。
沼:企画担当の大沼です。
一:企画担当の一瀬です。
村:演出&テキスト関係と、グレードジャッジ担当の村田です。ストシリーズは「スパII」からの付き合いです。
この4人で進行しますっっ。

グレードジャッジシステム

一:あれ、最初すごい難しくなかったですか?
沼:ロケじゃ"D"が取れればええ方やったもんね。ショウではもっと厳しくて"F"か"G"ばっかり。
石:「うお!"B+"が出た!」とか盛り上がったり。なんか最高値が"A"ぐらいやと思われてるようで。
村:"A"やとまだ半分(笑)ぐらいやな。
一:え!あれで半分!?
石:最終調整段階で、ゲーセンで日夜腕を磨いてる猛者を集めてバグチェックを頼んだんやけど、そんな彼らでも"A"に届けへん。もうこれ以上上手いヤツおらんて(笑)。
村:まあショーに間に合わせるためにムチャな数値まうり込んでたから。「残りタイム99以上、コンボ99段、ブロッキング99回必須」とか(爆)。
一:神でも無理っす。
村:今はちゃんとしてます。…って当たり前やけど。
一:結局あのシステムって、すごい数の内部項目あるんですよね?
村:担当ソフトマンが気合い入りまくりで、ギリギリまでいじってました。どこまで細かいねん!…っちゅうくらい。
石:僕、詳細知りませんもん。
一:あきませんやん(笑)。
村:その分、解析すんのは面白いと思うよ。結果より過程を見るという、今までありそうでなかったシステムなんでいろいろ試して欲しいですな。

システム

石:ブロッキングと同等か、それ以上の大きなシステム上の売りを加えようと最初は考えていました。でもそれ入れちゃうと、「ストIII」の遊びじゃなくなっちゃうんでやめました。
沼:ブロッキングはあらゆる可能性を秘めてるからね。ひとつ扱いを間違えると、手軽な万能技にも役立たずにもなる。
一:何かボツネタはないんですか?
石:ああ、「ボンバー」かな?
一:ボンバー!?
石:1ボタンで全てを破壊する、文字通り「ボンバー」。1試合に回数制限で使える技として、真面目にバランス取れるように考えてました。
村:へぇー。
石:ブロッキングが「全ての攻撃を受け止める」ものやとしたら、その対極にあるのは「全ての防御を打ち破る」もの……という単純な発想やったんですけどね。
まあ結局、「ストIIIにボンバーはないやろ!!」ってことでボツに。残念ですわ。
沼:いや、やらんで正解やったかも(笑)。

プログレッシブヒットフレーム

村:結局、何なん?(笑)
石:(苦笑)いやー、名前は適当です。ショーで説明するために、みんなで考えてもらったんですけど。
一:FAX通信に『プログレッシブヒットフレームとは?』って説明が書いてありましたけど、さっぱり意味わかりませんもん(笑)。
村:わからんように書いたから(笑)。
一:俗に「アナログ当たり」って呼ばれてましたね。たしか当たり判定の付け方が従来までと違うんですよね?
石:一部の技を除き(笑)。
わかりやすいのはエレナかな?
基本フットワーク(立ち状態)の足の動きなんかはアナログまくりです。
村:まあ、これもマニアックな仕様やね。1、2ドットを瞬時に判別、っちゅう…。
沼:見極めが楽しいシステムになってるんで、マニアの方は見切ってみて下さい。

新キャラクター

一:んじゃ新キャラの話を、もそっと。
石:まずは**春麗**。
今回は、メインデザイナーの安田さんが忙しくて大変でした。
沼:長旅に出てましたから。
ヒゲ関係で(笑)。
一:通常技とか、ずいぶん雰囲気が変わりましたが。
石:あくまで「ストIII」の**春麗**、ちゅうことでしょうか。まあ設定も『ストII』から引っぱってきてませんからね。
村:みんな結構、設定とか年齢とか気にするよね。あんなの自分が決めちゃえばいいんですよ。オフィシャルがどうでも、自分だけのキャラにしてしまえばいい。それがキャラへの愛ってもんやないかな。
一:なんか熱いですね。
村:若さは年齢じゃない!「老いた」と自覚した時から、老いが始まるんや!!
沼:何かあったんですかね。

一:次、行きましょう。
ショーでも人気の高かった、硬派少女**まこと**についてなにか。
石:バラしちゃいましょう。ここだけの話ですが、彼女は『2nd』のとき、すでにデザインはあがっていました。諸事情で『2nd』に間に合わなくなって「次の機会に…」などと言ってたら、やっぱり次の機会があったという。
村:うち、そんなん多いな。
「初代ストIII」のときのヒューゴーとか。
石:まあ、ほとんど例外なく「次の機会」はあるんですけど(笑)。

一:次は**レミー**。ウチ(カプコン)っぽくないイメージですよね。
沼:最初いませんでしたね、彼は。
石:彼以外の追加の4人をならべたとき、「何かが足りないな」と思って。「そうか!線の細い美形がいない!」(笑)。
村:『2nd』のときに気付かんかったんか(笑)。
明らかに何か足りんかったやろ。
石:あのときは「ア〇ドレ」と『パンツ』が足りんかったってことで(笑)。
今回はデザインルームではなくキャラクターマンからデザインを募りました。「線の細い美形」のコンセプトで。
沼:40〜50体はきましたかね?
石:いろいろきたね。
「美形小坊主」、「美形医者」、「美形相撲取り」、「王子様」、「怪獣」……。
沼:既に、線が細くも美形でもない(笑)。
石:「小坊主」は最終候補近くまで残ってましたからね。もうヒヤヒヤ。
村:よかったね。ビジュアル系が残って。

一:続いて**Q**ですね。
石:ああ、それ謎。以上。
一:それだけ!?
石:それだけ。
だって謎やもん。

沼:最後は**トゥエルヴ**。
石:顔替えキャラだったんですよね。塗りを単純化してモーションを面白くしようと。
沼:結局ネクロとは全然違うキャラになったなぁ。顔替えっちゅうより、全替え(笑)。ウマミがない(笑)。
村:ネクロや謎の組織、ギルなんかと絡ませやすいキャラで、いろいろ裏設定考えるのも面白かった。
一:そーいや、ヒューゴーの顔替えでアビゲ〇ルってのも候補にあったそうですが。
村:「次の機会」やな(笑)。
石:いや「次」は、もうしばらくカンベンを…(泣笑)。

まとめ

沼:なんとなくまとめてみますか。
石:『2nd』は前作でやり残したことを調整し、完成度を高めたリファイン版でした。そういう意味では、『3rd』は根本から見直してみようという意気込みはありましたね。いつもそれで悩むんですけど。
村:シリーズ物のジレンマやね。新しさと安心感の両立のむずかしさ。
石:結局、最初に掲げた大きな方向性はあるけど、途中からいろんな要素が加わっていって、多角的に遊べる要素がつまってる感じになったと思います。
沼:芯はあくまで『真剣な対戦』で。
一:遊びは何でも真剣にやったほうが面白いですからね。
石:商品としての『3rd』は完成しましたが、どのように遊ぶか、どこまで遊ぶかっていうのはプレイヤー次第ですんで。みなさんの手で、今以上の完成度に仕上げて欲しいです。
村:お、キレイにまとまったね。
一:なんか まともな終わりかたですね。
石:まあ、事実をありのままに言うたらヤバイんで(笑)。
守りに入っときます。
村:たまには攻めようや(笑)。
プレイヤーに言いたいことが、まだあるんちゃう?
石:ここはしゃがみガード安定、っちゅうことで許して下さい。
村:評価F(笑)。

ロケテスト人気ランキング 19







4位 157票



5位 148票



1位 234票



2位 214票



3位 185票



1st. 174pt.



2st. 129pt.



3st. 121pt.



4st. 108pt.



5st. 86pt.



6位 143票



6位 143票



8位 141票



9位 108票



10位 102票



11位 87票



12位 84票



13位 68票



14位 64票



15位 60票



16位 48票



17位 44票

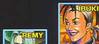


18位 42票



19位 39票





6st. 69pt.
7st. 68pt.



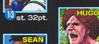
8st. 60pt.
9st. 50pt.



10st. 49pt.
11st. 47pt.



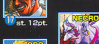
12st. 36pt.
13st. 32pt.



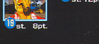
14st. 28pt.
15st. 22pt.



16st. 17pt.
17st. 12pt.



17st. 12pt.



19st. 8pt.

人気スーパーアーツ Best 10

SA	名前	NO	NAME	SA
SA I	リュウ	1	KEN	SA III
SA II	まこと	2	MAKOTO	SA I
SA I	ヤン	3	AKUMA	SA I
SA I	アレックス	4	REMY	SA II
SA I	ユン	5	RYU	SA I
SA III	いぶき	6	YANG	SA II
SA II	Q	7	RYU	SA II
SA II	リュウ	8	CHUN-LI	SA II
SA I	まこと	9	REMY	SA I
SA II	春麗	10	CHUN-LI	SA I

SECRET CAPCOM STAFF MESSAGES

はて?さて?何が飛び出すやら!?

「ストリートファイターⅢ サード ストライク」の開発スタッフ達に**"今だから言える"**ここだけの**秘密の話**を直撃インタビューで聞いちゃいました。

Q1 「3rd STRIKE」のゲーム制作にあたり、あなたが担当した仕事は何ですか?
Q2 今だから話せる失敗談、開発中のエピソードなどを教えて下さい。
Q3 想像してください。10年後のあなたは何をしているでしょうか?
Q4 プレイヤーの人達に何かメッセージをお願いします。




伊勢 聡

A1 効果音をやらせていただきました。
A2 TWELVEの変身をした声だけでプログラムが……。聴いてみてください。
A3 10年たっても音にまみれて仕事をしていたいですね。
A4 やれば、やるだけ面白くなっていくゲームだと思うので、是非、みなさんプレイしてみてください。

いちのせ やすのり

A1 CPU、攻撃力、その他の調整&雑用です。
A2 開発中の話じゃないですが、レミーの「冷たく蒼いルグレ」ってすごくおいしそう。
A3 寝てます。
A4 まことの正中線五段突きは、めちゃめちゃかっこええので、一度は見ることをおすすめします。

いね

A1 まこと&レミーのプログラムと、旧キャラの技の追加とそれらの調整。後はめんどくさい事全般。
A2 あるキャラのある技はロケテスト当日の朝に、泣きそうになりながら2時間くらいで作った。
A3 子供を2〜3人作って、みそ汁とかも入るデッカイ保温弁当箱をもって長距離トラックの運ちゃん。
A4 若いうちにいろんなこと、しといたほうがええ。

IMAHORI

A1 香港(ユン、ヤン)、アメリカ(ケン、アレックス)、ボーナスステージ(バスケ)…等です。
A2 いつもながら死にそうになった。なんでやねん。
A3 ストⅢ。
A4 毎度ありがとうございます。たくさんお金つかってくださいね。

奥河 英樹

A1 ゲーム中の楽曲の作曲と調整。挿入曲(ラップ)の作曲。
A2 サンプラー相手の音ネタ作りの日々。眼精疲労、ストレス防止にはトル㋳リンゴがオススメ。
A3 いろんな事に目移りしているでしょうなぁ。今年はどうしようかなぁ…。
A4 ラウンドに合わせてステージ曲が展開するようになってます。あと、オープニングデモは必見!!

死ぬなスタンリー

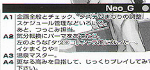
A1 集客デモやセレクトの絵。ポスターとかも今かいてます。
A2 絵が少なくてごめんなさいネ。今回心をいれかえました。今後、あたたかく見守ってください♥。…テヘ
A3 シークレットファイルにコメント書いていたいですが、カプコンがあるかなぁ…やばい発言ですか?
A4 どんどんやりこんでお楽しみください。こんどこともカプコンをよろしくネ。10年後もあるかなぁ…。

だーうち

A1 タイトルロゴの作成&シークレットファイルの表紙のテレビ作成。
A2 初めて会社のシャワー室を使いました。
A3 モンゴル旅行。
A4 新キャラ全員使ってみてね。

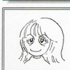
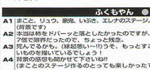
TOMO

A1 Qのサブ。豪鬼追加。
A2 某国外オンラインゲームにハマって、年始早々、風邪ひいてしまったこと。
A3 金剛国裂斬!!
A4 噛めば噛むほど味の出るゲームなので、あわてずゆっくり遊んで下さい。

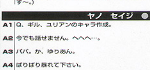
Neo_G

A1 企画全般とチェック、システムまわりの調整。スケジュール管理などいろいろ。あと、つっこみ担当。
A2 気分転換にパーマをあてたら、左のような「タツ◎コ」キャラ風になった…。イケまくりや!!
A3 温泉マスター。
A4 更なる高みを目指して、じっくりプレイしてみて下さい。

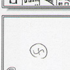
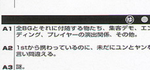
ふくもやん

A1 まこと、リュウ、豪鬼、いぶき、エレナのステージ。(背景です)
A2 本当は柿をドバーッと落としたかったのですが、7個で限界だったので、ちょっと残念。
A3 死んでるかも。(縁起悪い〜!!)うそ、もっとすごいものを描いているでしょう!
A4 背景の感想も聞かせて下さいね!!(まことのステージ作るのとっても楽しかったです〜。)

ヤノ セイジ

A1 Q、ギル、ユリアンのキャラ作成。
A2 今でも話せません。へへへ…。
A3 パパ。か、ゆりあん。
A4 ばりばり暴れて下さい。

㋹

A1 全BGとそれに付随する物たち、集客デモ、エンディング、プレイヤーの演出関係、その他。
A2 1stから携わっているのに、未だにユンとヤンを言い間違える。
A3 謎。
A4 頑張って下さい。

コート男に御用心



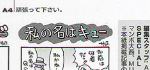








私の名はキュー



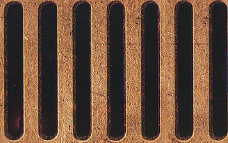








編集スタッフ:AKI・SAKI・YUKI
SPECIAL THANKS:33S開発チーム、カプコンデザインチーム、OYAMA、サクラ、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS.









●お問合わせ：
株式会社カプコン® ユーザーサポートセンター
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●電　話：(06)6946-3099
●営業時間：平日 AM9:00～12:00/PM1:00～5:30 (土・日・祝日休み)

CAPCOM®

